FLIP 7

Compte-rendu de test



Éditeur : Catch up Games
Nb de joueurs : 3 et +
Type : cartes, stop ou encore
Possesseur : S&D

Le 9 janvier 2026
par MHS, SVT, DC

Description :
À chaque manche, chaque joueur collectionne des cartes une par une pour marquer autant de points que le total de leurs valeurs. Mais il faut savoir dire stop avant de recevoir un numéro qu'il a déjà !

Sinon, le joueur quitte la manche sans gagner de point… Et plus une carte a un numéro élevé, plus il y en a dans la pioche : le paquet compte une carte 1, et douze cartes 12. Des cartes spéciales permettent de se protéger, bloquer vos adversaires, ou les obliger à recevoir trois cartes d'un coup.

Si un joueur parvient à collectionner 7 cartes Numéro différentes, il réalise un **Flip 7** : bonus de 15 points et fin automatique de la manche. Fin du jeu à 200 points.

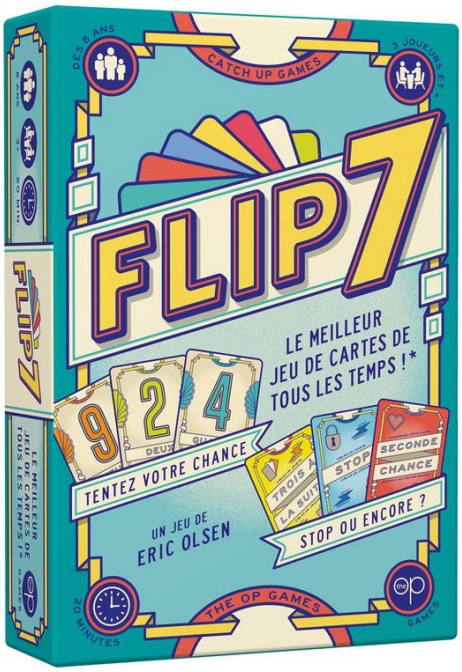
Intérêts mathématiques :
Probabilités : décider quand il est prudent de s'arrêter ou prendre le risque de continuer à recevoir des cartes

Points forts :
Règle facile à comprendre, durée courte, rejouabilité un peu addictive.

Points faibles :
Beaucoup de hasard ! Les joueurs ne sont pas seuls maîtres de leurs décisions, qui pourraient reposer sur des raisonnements construits, mais les cartes action peuvent forcer à prendre des cartes non désirées ou à arrêter contre son gré. Bref, c'est un jeu !

Exploitation possible :
Le jeu est composé de 1 carte « 0 », 1 carte « 1 », 2 cartes « 2 », 3 cartes « 3 »... et 12 cartes « 12 ». Dans une première approche mathématique on peut ne pas jouer avec les cartes bonus ou spéciales, uniquement les nombres.
Pour faciliter la démarche on pourra dans un premier temps se limiter à un jeu de cartes de 1 à 5, soit 15 cartes, puis augmenter progressivement le nombre de cartes en jeu...
Situation virtuelle d'un joueur solo : j'ai déjà les cartes « 3 », « 7 » et « 12 », je peux calculer la probabilité que la prochaine carte me soit favorable.

Galerie







Notice Philibert pour Flip 7 .